



Forum: Questions & Réponses

Topic: Normal Map

Subject: Re: Normal Map

Posté par: zeuro

Contribution le : 9/10/2012 12:54:35

Citation :

Guillaume2097 a écrit:
merci des explication :)

des fois il arrive que lorsque je fait plusieurs BAKE sur la meme texture UV il ne réactualise plus et je suis obligé de crée une nouvelle texture UV pour avoir un nouveau rendu de ma normal map

cela vous arrive aussi ?

Normalement, il y a une option Clear activée par défaut pour effacer la map.
Tu l'as peut-être décochée par inadvertance.

Citation :

(et c'est juste pour un conseil lorsque vous faites des UV ou des Normal map que conseiller vous au niveau de la résolution ? dernièrement j'ai fait de 1024x1024 mais je trouve ça un peu juste des fois après je ne sais pas je suis peut être trop extrême si je monte à 1920px ?)

La taille de ta map dépend de ce que tu veux en faire.

Tu ne peux pas multiplier à outrance les grosses textures si tu veux faire une application temps réel. Mais si tu veux l'utiliser pour faire un rendu HD, avec de jolis détails, tu as intérêt à faire des textures avec une taille plus importante.

M'enfin, ça bouffe aussi du temps de rendu.

Dans tout les cas, tu as intérêt à optimiser ton dépliage UV pour limiter les pixels qui ne servent à rien.